小島秀夫
@Kojima_Hideo

28年前、MSXで発売した初代メタルギアはハードの描画限界があり、二足歩行戦車と言いながらも、一歩も歩く事が出来なかった。スネークには顔もなく、言葉すら話す事が出来なかった。その後、技術とゲームの進歩と共にメタルギアは歩行出来る様になり、スネークも顔や表情、そして声を手に入れた。

Traducir Tweet

8:02 p. m. · 29 ago. 2015 · Twitter for iPhone

1,2 mil Retweets **1,4 mil** Me gusta

アクさん @pikoaku · 29 ago. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo その工程をリアルタイムで体験できてとても幸せです！小島監督やコジプロ、MGSに出会えた事に感謝しています。
ありがとうございます！

1

ステさん @stephen84ca · 29 ago. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 感動だわ；＿；

菊タロー @kikutarochan · 29 ago. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 監督！いよいよですね！楽しみにしています！早く遊びたいですよ！あと少し...あと少しでまたスネークに会える...！待ちきれません！

1 2

鋼鉄兎さん@通常業務モード @lowlife4775 · 29 ago. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo そう。途中入りだけど約20年間、俺も意思を受け継いできたんだ(´・ω・`)

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている